

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (1998). *Resource Handbook. Learning to teach* (edisi ke-4). Boston, MA: McGraw-Hill
- Awal, R. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) Berbasis Lingkungan Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 13 Pekanbaru T.A 2016/2017*, 53, 70-81 Hermawan
- Bloom, B. S. (ed.) (1956). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educational goals. Handbook 1: Cognitive Domain*. New York: McKay.
- Cade, R., & Gates, J. (2017). *Gamers and Video Game Culture. The Family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families*, 25(1), 70-75.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- De Porter, B., & Hernachi, M. (2009). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman*. Bandung: Kaifa
- De Porter, B., Reardon M., & Sarah, S.N. (2000). *Quantum Teaching*. Terjemahan Nilandary Ary. Bandung: Mizan Media Utama
- Depdikbud, (1975). *Filsafat Ilmu*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka, Jakarta.
- Dilts, R., Grinder, J, Bandler, R., & DeLozier, J. (1980). *Neuro-Linguistic Programming Vol.1: The Study of the Structure of Subjective Experience*. Cupertino, CA: Meta Publications.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Fenrich, P. (1997). *Practical Guidelines For Creating Instructional Multimedia Application*. Forth Worth: The Dryden Press.

- Fleming, N. D. (2001). *Teaching and Learning Style: VARK Strategies*. New Zealand: Cristchurch, N.Z. dan N.D. Fleming.
- Gagne, R. M. (1977). *Condition of Learning (edisi ke-3)*. New York : Holt, Rinehart, and Wilson.
- Gordon Dryden & Jeannette Vos (2002). *Revolusi Cara Belajar Bagian II*, Bandung: Kaifa.
- Green, T. D. & Brown, A. (2002). *Multimedia Project In The Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Gunawan, A. (2006). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT. Gramedia
- Hamalik, (1994). *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, D. P. (2017). *Efektivitas Penggunaan Fame Edukasi Berjenis Puzzle, RPG, Dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika*. Jurnal ITS, 195-205.
- Hosea, R. (2017). *PEMBUATAN GAME RPG MULTIPLAYER ONLINE BERBASIS ANDROID*. Jurnal Infra UKP
- Joyce, B & Weil. (2009). *Model-model Pengajaran. Edisi 8*. Terjemahan A. Fuwaid & A. Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Madya, Suwarsih. (2006). *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Alfabeta
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Prensky, Marc. (2011). *Digital Game Based Learning. Fun, Play and Games : What Make Game Engaging*.

- Randel, J. M., Morris, B. A., Wetzel, C.D., & Whitehill, B. V. (1992). *The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. Simulation & Gaming*, 23(3), 261-276. California: Navy Personnel Research and Development Center.
- Rollings, A., Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Reader Publishing: Amerika
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- S. Bedoya-Rodriguez, C. Gomez-Urbano, A. Uribe-Quevedoy, and C. Quintero, "Augmented reality RPG card-based game," Conf. Proc. - 2014 IEEE Games, Media, Entertain. Conf. IEEE GEM 2014, pp. 3–6, 2015
- Sadiman, Arif, dll. (2014). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Ed. 1-15--. Jakarta. Rajawali Pers. Rajagrafindo Persada.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Simon Engenfeldt-Nielsen, (2008). *Understandings Video Game*.Routledge, New York 42-44
- Subiyanto, Prof.Dr. (1998). *Evaluasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suryadin, S., Wayan Merta, I., & Kusmiyati, K. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinestetik (VAK) Terhadap Motivasi Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Gunung Sari Tahun Ajaran 2015/2016. JURNAL PIJAR MIPA*, 12
- Squire, K., & Jenkins, H. (2003). *Card's Prophecy Imagining the Future in Ender's Game. Harnessing The Power Of Game in Education*, 1-10.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, edisi4*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utomo, D.D. (2011). *Aplication Development Using Games Jinx Ren'Py. Faculty of Industrial Technology*.
- Vaughan, T. (1994). *Multimedia: Making it Work* (2nd ed.). USA: McGraw-Hill.
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
- Wolf, M. J. P. (2005). *Genre and the video game*. In J. Raessens, & F. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 193-204). Cambridge, MA: MIT Press.